# DOWN IN THE DUMPS

## DUMP SURVIVAL MANUAL

# Nederlands

## EPILEPSIE-WAARSCHUWING

### LEES DEZE SECTIE ZORGVULDIG DOOR ALVORENS EEN VIDEOSPEL TE SPELEN OF ALVORENS UW KIND TOESTEMMING TE GEVEN EEN VIDEOSPEL TE GEBRUIKEN

- Sommige mensen krijgen last van epileptische aavallen of raken bewusteloos als ze blootgesteld worden aan bepaalde knipperlichten of lichtpatronen in hun degelijks leven. Deze mensen kunnen een aanval krijgen als ze bepaalde TV-beelden zien of als ze videospelletjes spelen. Zelfs individuën die geen medische achtergrond van epilepsie hebben of nooit eerder een aanval hebben gehad, kunnen hier last van krijgen.
- Als u of uw familie lijden aan een bepaalde vorm van epilepsie (aanval of bewusteloosheid) bij blootstelling aan bepaalde lichtpatronen, raadpleegt u dan uw dokter alvorens het spel te spelen.
- Wij raden aan dat ouders op hun kinderen letten bij hat spelen van videospelletjes. Als u of uw kind lost krijgt van een van de volgende symptomen; hoogtevrees, veranderd zicht, oog- of spierzenuwtrekkingen, bewusteloosheid, onvrijwillige beweging of stuiptrekkingen, stopt u dan onmiddellijk met spelen an raadpleeg uw dokter.

### VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET GEBRUIK VAN EEN VIDEOSPEL

- Zit niet te dicht bij het scherm. Speel van een afstand, zover als de kabel toestaat.
- Speel niet als u moe bent of last heeft van slaaptekort.
- U wordt aangeraden videospelletjes te spelen op een zo klein mogelijk scherm.
- Speel altijd in een kamer met ruim voldoende licht.
- Neem voor elk uur dat gespeeld wordt, 10-15 minuten pauze.

**Opa Blub**

'Space Sucks'ofwel 'Rot op Ruimte' staat er op zijn T-shirt, en wie zijn wij om hem tegen te spekren. Hij is de grote uitvinder waar de hele familie op rekent om hem vliegensvlug van de planeet Aarde af te krijgen

**Oma Blub**

Dat is nog eens een rare oma. Haar verleden als call-girl in galactische nights-clubs zorgt voor onvoorspelbaar hysterische aanvallen van complete gekte

**Meneer Blub**

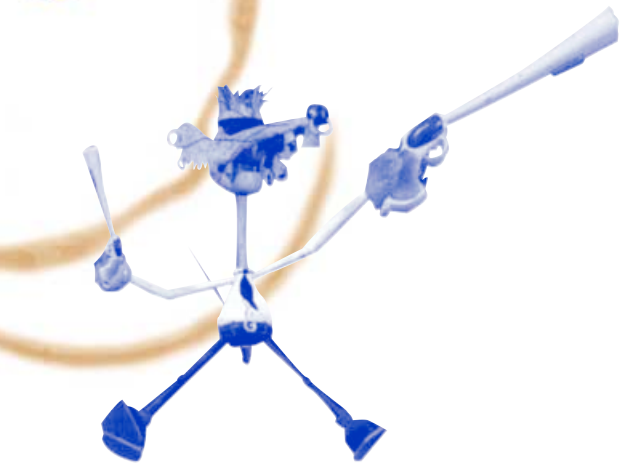
Een prachtig voorbeeld van het vaderschap. Hij brengt zijn dag door met bier drinken, sport kijken op de holotelevisie, junk food eten en het vervolmaken van de kunst van op de bank hangen.

**Mevrouw Blub**

Een fantastische kok, en een lieve, gulle dame die haar laatste cent aan een arme ziel in nood zou geven, maar wee je gebeente als je haar op de zenuwen werkt; je raakt dan op de hoogte van haar bedrevenheid in het rondmeppen van de deegroller (wordt regelmatig gebruikt als haar man weer eens een boer laat favoriete tv-quiz).

**De Zoon**

Een typische ondeugende avontuurlijke jongeman. Hij en zijn huisdier Stinky maken samen allerlei avonturen mee. Hij his voor niets bang, zolang het maar geen spookachtige schaduw is, waarvoor hij scheeuwend uit de weg zal rennen



**De Rat**

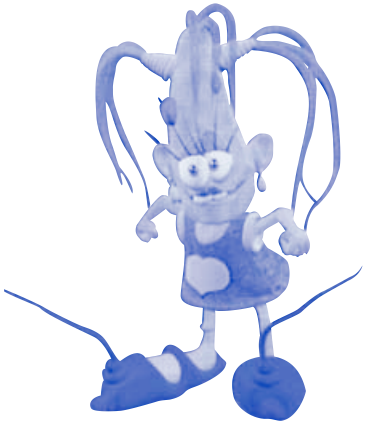
Dit hinderlijke ongedierte verstopt zichzelf in de vuilnisbelt en veroorzaakt enkel ellende. Hij denkt dat hij de Clint Eastwood van de vuilnisbelt is, gaat sneller dan iets supersnels en heeft een paar pistolen bij zich waardoor hij er 'ruig' uitziet.

**Bob de Reggae-vle**

Bob woont in mensenhaar en droomt van vrede op alle schedels ter wereld. In zijn relaxte leventje spelen ondermeer een heel assortiment aan bewusttzijnsverruimende substanties en het spelen van de basgitaar in een reggea-band een belangrijke rol.

**Stinky**

Het buitenaardse equivalent van een hond die alle gebruikelijke dingen doet - raporteert de stok, spellt met de bal, en dost over het algemeen sijn naam eer aan.



**De Dochter**

Zij is het longste lid van de familie, en is nieuwsgierig, brutaal en gek op experimenten (zoals de veren van een Quoic plukken om te zien hoe ze er daaronder uitzien). In haar eentje is ze gevaarlijker dan een hele zaal vol bingo-spelende oudjes - dus wees gewaarschuwd.

**Khan**

De leider van de slechteriken. Toen hij jong was, bracht hij zin vrienden bijeen voor een gezellige offerslachtpartij in het dichtbijzijnde park. Als volwassene wilde hij de ultieme dictator worden. Dat mislukte. In plaats daarvan leidt hij nu een dronken gang rotzooi-schoppers rond de melkweg en voelt zich thuis als Keiser van de vuilnisbelt.

# SPEL-INSTALLATIE

## DOS:

1. Plaats de CD 1 in de CD-ROM-drive.

2. Ga naar de CD-ROM drive, bijv. D: (waarbij ervan uitgegaan wordt dat de CD-ROM eenheid als drive D geïnstalleerd is).

3. Initieer hetinstallatie-programma door «Install» ('installeren') in te typen en dan da aanwijzingen van het programma op te volgen.

## WINDOWS 95:

ALS HET SPEL ONDER WIN95 GEDRAAID WORDT, HEB JE TEN MINSTE 16 MB RAM NODIG OM DOWN IN THE DUMPS TE KUNNEN DRAAIEN.

1. Plaats de CD 1 in de CD-ROM-drive.

2. Er verschijnt automatisch een menu op het scherm met twee opties: het spel installeren of het menu verlaten. Om het spel te installeren, kies je de «Install» optie en volgt den de aanwijzingen van het programma op.

   N.B.: als het automatische menu niet meteen verschijnt, dan is de Windows 95 autoplay-wijze waarschijnlijk gedeactiveerd. Selecteer in dat geval de CD-ROM drive (via het «My Computer» icoon) en breng vervolgens het «install» programma op gang. Volg dan de aanwijzingen van het programma op.

   N.B.: als het automatische menu geen «install» optie heeft (d.w.z. de optie is maar flauw verlicht op het scherm en het «already installed» ('al geïnstalleerd') venster is aangekruist), dan is het zeker dat het spel al geïnstalleerd is. Als je bepaalde installatie-parameters wilt wijzigen of als een eerdere installatie mislukt is, klik dan op het «alredy installed» venster. Hiermee wordt de specificatie van aan nieuwe installatie mogelijk.

## MACINTOSH:

1. Plaats de CD-disk 1 in de CD-ROM-drive.

2. Dubbelklik op het icoon.

3. Dubbelklik op het Installeericoon.

4. Volg de instructies onder het kopje installatie-programma Macintosh op.

# INSTALLATIE-PROGRAMMA (DOS EN WINDOWS)

1. Het eerste scherm test de systeemconfiguratie van de computer waarop het spel gespeeld gaat worden. De geschiktheid van het geteste systeem (graphics-kaart, geluidskaart, snelheid van de CD-ROM-eenheid, enz.) wordt met verschillende kleuren aangegeven.

   - Groen betekent dat het spel op maximum wijze de mogelijkheden in de geteste systeemomgeving zal benutten.
   - Oranje geeft aan dat het spel gespeeld kan worden, maar met een enigszins verminderd prestatievermogen. Rood betekent dat de geteste systeemomgeving niet geschikt is, het spel kan niet gespeeld worden.

N.B.: Het spel werkt alleen bij hoge resolutie (Super VGA - d.w.z. 640x480 en 256 kleuren). Alleen VESA compatibele graphics-kaarten worden door het programma geaccepteerd. Als het testscherm niet verschonen is, dan betekent dat zeer waarschijnlijk dat de graphics-kaart die in je computer geïnstalleerd is, geen VESA kaart is, of dat er geen driver van dit type geïnstalleerd kan worden. In dat geval word je verzocht contact op te nemen met de dealer voor verder advies.

2. Als de test voor de systeemconfiguratie afgerond is, kun je de «accept» ('accepteren') optie selecteren en doorgaan naar de installatie-schermen.

3. Het eerste installatie-scherm test de geluidskaart. Als de kaart automatisch ontdekt is (d.w.z. een van de kaarten op de lijsten is groen verlicht), dan kun je direct doorgaan naar het volgende scherm door de «accept» optie te selecteren. Als er geen kaart is ontdekt, dan kun je zelf de kaart in je computer aangeven als deze op het scherm genoemd wordt (klik gewoon op de naam van de kaart en de test wordt uitgevoerd). Als de kaart niet ontdekt wordt, dan zal er geen kaartnaam groen verlicht worden en de boodschap «no sound card» ('geen geluidskaart') verschijnt in rood op het scherm. Je kunt nu proberen je kaart automatisch te laten ontdekken door de «auto-detect» optie te kiezen - maar pas op, een poging tot auto-detectie kan ook mislukken en je besturingssysteem doen ophangen. Zet in dat geval de machine uit, start deze opnieuw en draai opnieuw het installatieprogramma. Selecteer uiteindelijk om te controleren of de geleidskaart op de juist wijze is geselecteerd, de «test» optie. Als je applaus hoort, is de geluidskaart goed geïnstalleerd, als je dat niet hoort, selecteer dan een van de kaarten op de lijst of probeer de auto-detectie optie, zoals hierboven beschreven staat. N.B. het spel kan ook zonder geluid gespeeld worden.

4. Het tweede installatie-scherm biedt de mogelijkheid om de diskette-eenheid te selecteren waarop je de bestanden om het spel goed te laten draaien, wilt installeren. Om een drive te selecteren, klik je op de bijbehorende ballon. Als er een wijsvinger verschijnt aan de rand van het scherm, dan zijn er ook andere drives mogelijk. Klik op de vinger om toegang te verkrijgen tot deze andere drives.

   Je kunt ook het toegangspad van het spel wijzigen door erop te klikken. Gebruik het toetsenbord en een nieuwe directory aan te geven, druk op de «return» toets om de nieuwe directory te bevestigen. Als de installatie-parameters correct zijn, selecteer dan de «accept» optie om door te gaan naar het volgende scherm.

5. Het laatste scherm van het installatie-programma biedt de mogelijkheid om te bepalen hoeveel ruimte het spel op je harde schijf mis innemen. Om de grootte van de in beslag genomen ruimte te wijzigen, klik je op de animatie in het midden van het scherm. Als de ruimte is bepaald, selecteer je de «accept» optie. De installatie zal dan beginnen.

6. Als het installatie-proces afgelopen is, kan het spel beginnen.

## MACINTOSH Installatie-procedure

1. Het eerste scherm biedt de mogelijkheid de diskette-eenheid te kiesen waarop je de benodigde bestanden kunt installeren voor goed functioneren van het spel. Om de eenheid te selecteren, klik je op de bijbehorende bubbel. Als er een vijswinger verschijnt aan de rand van het scherm, zijn er ook andere opties mogelijk. Klik op de vinger om toegang te verkrijgen tot deze opties. Als de vereiste diskette-eenheid gekozen is, selecteer dan <Accept>.

2. Het tweede scherm biedt de mogelijkheid om te bepalen hoeveel ruimte het spel op je harde schijf mag innemen. Om deze hoeveelheid te veranderen, klik je op de animatie in het midden van het scherm en bepaal je de grootte met behulp van de tandraderen en selecteer je < Install >. Het installatie-proces zal dan beginnen.

3. Als de installatie voltooid is, kan het spel beginnen vanaf de schijf die je gekozen hebt.

## SET-UP PROGRAMMA

Het Set-up programma is een replica van het installatie-programma. Het biedt do mogelijkheid dde eerste parameters te veranderen (d.w.z. de parameters die werden ingesteld ten tijde van de vorige installatie).

### DOS:

Om toegang te verkrijgen tot het Set-up programma onder DOS, ga je «SET-UP» in vanuit de directory van do harde schijf waarop het spel is geïnstalleerd.

### WINDOWS 95:

Om toegang te verkrijgen tot het Set-up programma onder Windows 95, selecteer je de programmagreop waarin het spel is geïnstalleerd. Selecteer dan het programma «SET-UP».

## HET BEGINNEN VAN HET SPEL

Als het spel al geïnstalleerd Is:

### DOS:

1. Plaats CD-ROM-disk 1 in de CD-drive.

2. Ga naar de directory waarin het spel geïnstalleerd is, bijv. C:\HAIKU\DID

3. Type, om het spel te beginnen, 'PLAYDID' en druk op ENTER.

### WINDOWS 95:

1. Plaats CD-ROM-disk 1 in de CD-drive.

2. Selecteer de programmagroep <DOWN IN THE DUMPS> op do harde schijf waarop het spel geïnstalleerd is (je vindt de programmagroep <Down in the Dumps> via het Start-menu).

3. Start het spel door op het icoon <DOWN IN THE DUMPS> te klikken.

N.B.: als je meer dan één CD-ROM drive hebt (minimum 2x snelheid), kun je in iedere drive een CD-ROM-disk gebruiken. Het spel zal de drives automatisch besturen en je zult tijdens het verloop van het spel geen diskettes hoeven te verwisselen.

N.B.: Je kunt Down In the Dumps overigens starten met welke van de 3 CD's je maar wilt. Als je eenmaal wat ervaring hebt, zul je erachter komen welke CD het beste is voor de tekenfilm die jij wilt spelen.

### MACINTOSH:

1. Plaats CD-ROM-disk 1 in de CD-drive.

2. Selecteer de bestandsmap op de harde schijf waar het spel is geïnstalleerd.

3. Dubbelklik op het 'Down in the Dumps' icoon.

# DE-INSTALLATIE VAN HET SPEL (ALLEEN VOOR WINDOWS 95-GEBRUICKERS)

1. Plaats de CD-ROM-disk 1 in de CD-ROM drive.

2. Selecteer de <UNINSTALL> optie in het installatie-programma

# SPELREGELS

**Down in the Dumps**

Handleiding voor overleving op een vuilnisbelt - voor gebruik door buitenaardse wezens en spelers van Down in the Dumps.

Deze handleiding is bedoeld om vragen te beantwoorden die de buitenaardse vakantieganger die verdwaald is geraakt op een Aardse vuilnisbelt, ongetwijfeld zal vragen.

## HET SPELSCHERM

**1. Hoe bestuur ik het grappige figuurtje dat midden op het scherm zit?**

Er bestaat niets eenvoudigers! Dit behulpzame buitenaardse wezentje reageert op de muis. Om hem te laten bewegen, hoef je alleen maar op het speelscherm te klikken, het maakt niet uit waar. Als je met de cursor over het scherm gaat, zul je merken dat deze, afhankelijk van zijn locatie, van vorm verandert. De vorm komt overeen met do verschillende handelingen die je op en rond de vuilnisbelt kunt uitvoeren. Onderaan het scherm wordt een beschrijving van iedere handeling gegeven.

**2. Maar waar zijn die twee zwarte balken die de geweldige spelzone omringen, voor?**

Maak je geen zorgen, die zijn heel erg handig. De balk onderaan het scherm dient voor het tonen van de ondertitels en is tegelijk een inventarisopslagruimte. Hier kun je alle voorwerpen bewaren die je tijdens dit spannende avontuur zult verzamelen.

En heo zit het dan met die balk bovenaan? Nou, OK dan, die verbergt een aantal verbazingwekkende functies. Als je dit bevestigd wilt zien, beweeg de cursor dan naar deze zone. De functies worden weergegeven door de komische, kleurrijke iconen die voor je stomverbaasde ogen verschijnen. Je vindt hieronder een korte beschrijving, te beginnen aan de linkerkant:

**De opties**

Er verschijnt een klein venster in het midden van het scherm met de volgende opties:

Subtitles (Ondertitels): Als deze optie is geactiveerd (AAN), worden de dialogen op het scherm herhaald in ondertitels.

Transition between scenes (De overgang van de ene scene naar de andere): In DID is met het verplaatsen van de ene plaats naar de andere, een videoscène gemoeid. Als deze optie gedeactiveerd is (OFF), den worden deovergangsscènes onderdrukt.

Teleportation (Telepertatie): Als deze optie is geactiveerd (AAN), worden de karakters automatisch ge-'teleporteerd', zonder voorafgaande beweging, naar de locative waar ze een handeling gaan uitvoeren.

Soond volume (Geluidsvolume): M.b.v. een potentiometer kan het geluidsvolume harder of zachter gezet worden. Dit gebeurt door op de potentiometer te klikken en de vinger ingedrukt te houden. Als je dan naar rechts beweegt, wordt het geluid harder,als je naar links beweegt, wordt het geluid zachter.

**Game Speed (Spelsnelheid): Er zijn vier opties beschikbaar -**

- Normaal: standaardmethode
- Fast (Snel): handig als je een spelletje wilt afmaken tijdens een koffiepauze van vijf minuten.
- Very Fast (Heel snel): opletten geblazen, de dialoog wordt onbegrijpelijk! Dit is net als een tekenflim - bedoeld om een grappig spel nog komischer te maken.
- Slow (Langzaam): net als Heel snel is dit net als een tekenfilm - amusant en behoorlijk grappig.

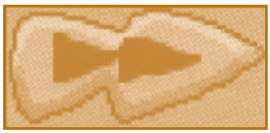
Als je het optiesvenster wilt verlaten, klik dan op een willekeurige plek op het speelscherm of op het opties-icoon in de balk bovenaan het scherm.

**De camera**

Geen vakantie is compleet zonder dat je wat souvenirs aan je jaloerse vrienden kunt laten zien na thuiskomst op je eigen planeet. Dankzij de camera kan je alles of een gedeelte van een tekenflim opnemen. De balk aan de bovenkant wordt vervangen door het voorpaneel van een video-cmera-recorder.

Biedt toegang tot de video-bibliotheek. In deze geweldige opslag-eenheid kun je de cassettes van de meesterlijke films die je tjdens je vakantie gecreëerd hebt, opslaan. Bij het begin van het spel bevat de eenheid zeven lege cassettes, vriendelijk afgestaan door Haïku Studios. De achtste cassette, klaar om in de video-camera gestopt te worden, wordt geleverd in de vorm van de muiscursor. Om deze in de opslag-eenheid op te slaan, klik je gewoon op een lege ruimte in de eenheid. Je verwijdert een cassette door erop te klikken. Om een cassette in de video-camera te plaatsen, beweeg je deze over het voorpaneel en klik je.

Deze toests werkt alleen in de replay-wijze. Hiermee kun je een film in slow motion afdraaien.



Deze toests werkt alleen in de replay-wijze. Hiermee kun je een film sneller afdraaien.

Replay- toets. Hiermee zet je een film aan.

Pause-toets. Hiermee pauzeer je het afspelen of de opname van een film.

Stop- toets. Hiermee stop je het afspelen of de opname van een film.

Record- toets. Het spel gaat do opname-wijze in. Het paneel van de video-camera-verdwijnt. Nu worden al je handelingen opgenomen. Smile - je staat op de flim! Om te stoppen met opnemen, selecteer je het camera -icoon en klikt dan op de Stop-toets.

Spring naar het begin van de tape. Alleen in Replay-wijze

Spring naar het einde van de tape. Alleen in Replay-wijze

Laat de replay-snelheid zien.

De naam van de film. Om de naam te veranderen, klik je op deze zone en voer je via het toetsenbord een nieuwe naam in.

**Opslaan**

Biedt de mogelijkheid de spelstatus op ieder willekeurig moment op te slaan. Selecteer één van de ballonnen; dit kan een ballon zijn die al een opgeslagen spel bevat of een lege ballon. Het aantal spellen dat wordt opgeslagen, wordt enkel.

**Laden**

Deze functie is alleen beschikbaar als er al eens een spel is opgeslagen. Hiermee kan een opgeslagen spel opnieuw geladen worden. Selecteer do ballon die overeenkomt met het gewenste spel. Een opgeslagen spel wordt aangegeven door zijn naam en geïllustreerd door een kiekje van het scherm op het moment dat het spel werd opgeslagen.

**Wegwezen**

Hiermee kun je een tekenflim stopzetten en terugkeren naar het schip-reparatie scherm. Een manier om het spel tijdelijk stop te zetten (pauzeren) is door de P-toets te gebruiken; als je het spel wilt verlaten (Quit), gebruik je Alt+F4 op de PC en Command+Q op do Macintosh.

**Schip-repartatie-voortgang scherm**

Dit scherm verschijnt tussen twee tekenflims door, of als je een tekenflim verlaat met de Wegwezen-functie. Hier is Opa Blub de ster. Vraag hem gerust om informatie over de staat van het ship of over de voortgang van het avontuur. Hij is een beetje muf maar van binnen toch een goeie vent.

**1. Als ik zomaar ergens op het scherm klik, verschijnt er een nogal interessant uitziend menu. Waar wordt dat eigenlijk voor gebruikt?**

Start tekenfilm: Selecteer de tekenfilm die je wilt spelen. Alleen tekenfilms die bezig zijn of voltooide tekenfilms zijn verkrijgbaar.

Doorgaan: Hiermee laad je opnieuw een tekenfilm waar je eerder gestopt bent.

Introductie: Hiermee bekijk je de introductie-sequentie.

Spel laden: Hiermee laad je een opgeslagen spel.

Opties: Hetzelfde als de tekenfilmfunctie-opties.

Video-library (Video-bibliotheek): Hiermee selecteer je een film en bekijk je deze.

**2. Er zijn nog andere leuke iconen in de balk bovenaan. Waar zijn die voor?**

**De Camera:** Hetzelfde als bij de Video-bibliotheek hierboven.

**Laden:** Hiermee laad je een opgeslagen spel. Functioneert alleen als er ten minste één opgeslagen spel is.

**Wegwezen:** hiermee kun je een spel onderbreken en terugkeren naar DOS of Windows 95. Je wordt niet geadviseerd deze functie te gebruiken als je enige uren gespeeld hebt, zelfs al heb je nogal dringende zaken af te handelen, zoals het voorbereiden voor een wiskunde-examen of het invullen van je belastingformulier. Een alternatieve manier om het spel tijdelijk stop te zetten (pauzeren) is met gebruik van do P-toets of als je een spel wilt verlaten (Quit), gebruik je Alt+F4 op de PC en Command+Q op do Macintosh.

**Het Haïku Studios Icoon**

Het beste van het beste. Een fantastische scène waarin je eindelijk kunt kennismaken met de mensen die verantwoordelijk zijn voor dit geweldige spel.

Een brief aan Terrans (aardbewoners) namens de familie Blub.

De Blubs hebben op hun eigen planeet alle respect voor het milieu. Ze hebben zelfs al sinds jaar en dag een werkbare balans weten te vinden tussen hun respect voor de planeet die hen voedt en de onvermijdelijke technische vooruitgang die nodig is om hun leven van alledag te verbeteren. Daarom waren de Blubs dan ook erg verbaasd toen zij ontdekten dat deze planeet, die er vanuit de ruimte zo prachtig blauw uit zag, zo'n smerig, stinkend en vies natuurmilieu had. Het eerste dat bij het Blub-meisje opkwam, toen ze op de vuilnisbelt terechtgekomen was, was «Deze planeet kan nooit bewoond zijn! - wie zou er op zo'n plek kunnen wonen?» - waarop haar broer onmiddellijk antwoordde, «Nee, hoor, opa zei dat de planeet bewoond werd door reuzen met hele platte hoofden. En dat betekent dat ze niet erg intelligent kunnen zijn, hetgeen verklaart waarom ze niet voor het milieu zorgen!».

Daartegenover staat dat de Slechteriken op een planeet wonen waar er al heel lang geen spoor van een gezond milieu meer te vinden is. Dus zij voelden zich volledig op hun gemak toen duidelijk werd dat deze planeet hen een bekende omgeving bood. Vol vertrouwen over de toekomst in het hartje van de vuilnisbelt, -maken ze zich geen zorgen over de bewoners van deze planeet (die met die platte hoofden), omdat ze overtuigd zijn dat, als ze maar doorgaan het zo erg te laten verloederen, dat het dan op hun eigen planeet zal gaan lijken.

Bescherming van de planeet is meer dan een plicht, het is een kwestie van overleven. De bescherming van de planeet begint heel eenvoudig met een aantal kleine dagelijkse gebaren.

Als je echter een schenking zou willen doen ter ondersteuning van de organisaties die zich bezighouden met de bescherming van het milieu en natuurbehoud (bijv. het behoud van zeldzame diersoorten), dan zijn hier een aantal relevante adressen:

The Rainforest Foundation UK
Suite A5, City Cloisters
188/196 Old Street
London Ec1V 9FR
Email:rainforestuk@gn.apc.org
or for USA rffny@rffny.org

# CREDITS

## HAIKU STUDIOS

DIRECTORS:
OLIVIER CORDOLEANI, HERVÉ LANGE

GRAPRIC DESIGN:
LUC LEMAIRE

DESIGN:
ROMAN MENJOT

ADDITIONAL DESIGN:
DENIS MUFFAT-MERIDOL, MINH TRI DUNG LE

MODELIZATION:
LAURENT-LUC BURTIN, LAURENT LARAPIDIE,
DAVID OUANONO, BRUNO VAERMAN

3D BACKGROUND:
NICOLAS BELIN, BRUNO KORTULEWSKI

3D ANIMATION:
JEROME BOULBES, JEAN-PIERRE JOANNES,
AIDA JULIAN, ERIC MOISSON, BENOIT MOREL,
SERGE VIEILLESCAZE

ADDITIONAL ARTISTS:
THIERRY SAPYN

LEAD PROGRAMMER:
DOMINIQUE BOURE

MAIN PROGRAMMING:
MAHREZ BERCHOUCHI (Macintosh version),
FREDERIC VILLAIN (PlayStation version)

ADDITIONAL PROGRAMMING:
GILLES CHOISEAU, OLIVIER CROSET,
FREDERIC DAUGER, ISABELLE FUCHEY,
JEROME MUFFAT-MERIDOL? NATHANAEL PRESSON,
ANDRE VILLARD, FREDERIC GAULBAIRE,
FRANCOIS PIEDNOEL

SOUND FX:
CHRISTINE MELKISSIAN

MUSIC MANAGER:
STEPHANE FLACHIER

DATA PROCESSING:
YVES HOUSSIN - MIWOK inc.
FRANCK JEAN-LOUIS DIT MONTOUT
MINET
MIWOK inc.
RAPHAEL RIPPE

SPECIAL THANKS TO:
BERTRAND GIBERT, MICHAEL FULLER, VERO,
CECILE, PLAPLA, RAPHAEL, LES ZARMAS REUNIS,
BCO,
LE MICHMOUT FAN-CLUB
ET BIBAO RADADAO
DEDICATED TO THE MEMORY OF FREDERIC DAUGER

## PHILIPS MEDIA

PROJECT MANAGER:
DARREN HEDGES

PROJECT MANACER'S ASSISTANT :
STEPHEN ROBERTSON

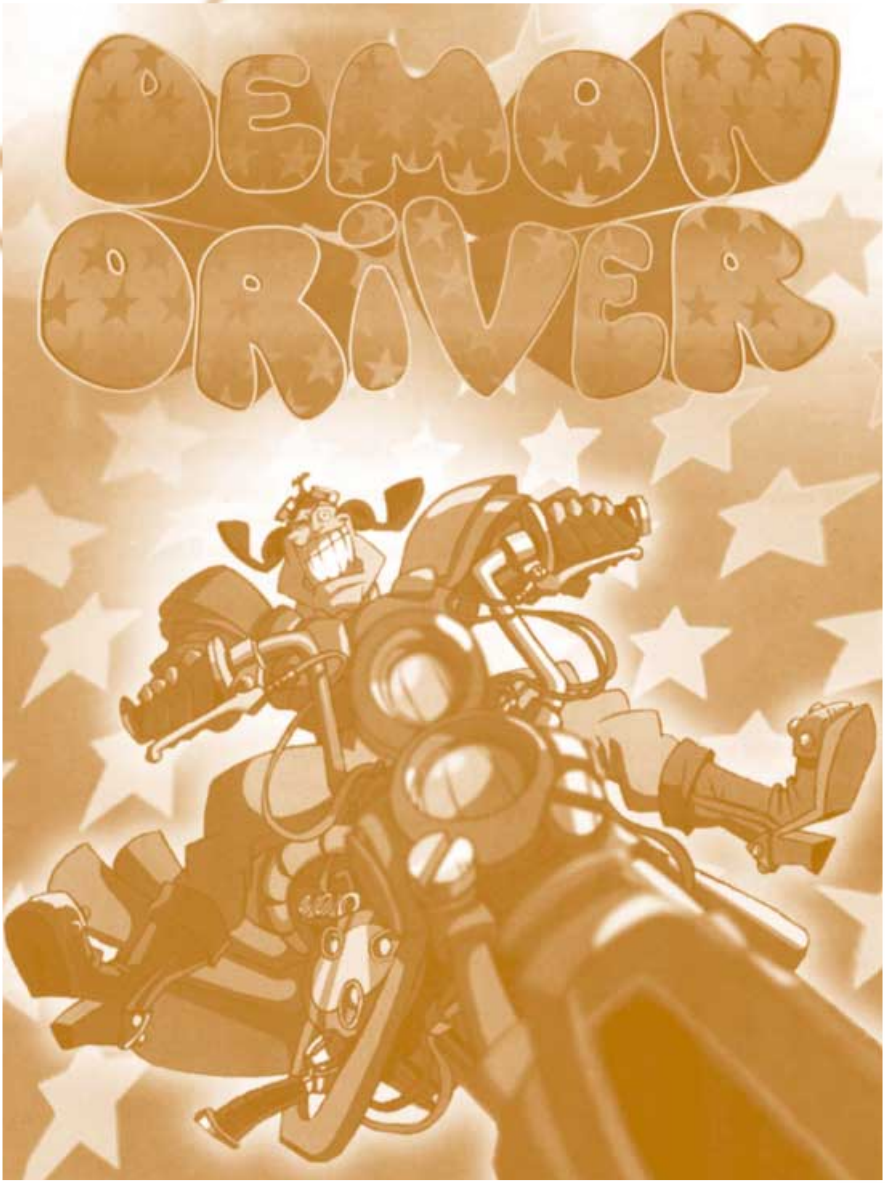
DIRECTOR EUROPEAN MARKETING, GAMES:
JEFF TAWNEY

EUROPEAN PRODUCT MANAGER, GAMES:
ABI GRANT

HEAD OF EUROPEAN PR, GAMES:
ANDREA SIMPSON
SPECIAL THANKS TO THE SOURCE
THANKS TO ROBERT HOLMES

Down in the Dumps included
150 locations
45 minutes of cinematic sequences
3000 gags
3 hour of 3D computer animations
66 CD-ROMS of RAW DATA
41 GIGABYTES of RAW DATA
700 sounds
150 000 SOURCE CODE LINES
18 000 C language lines

9 GIGABYTES of hard drive scratched
12 PC motherboards burnt out
7300 cups of coffee drank
5700 beers drank
6 dumps visited (Los Angeles, London, Paris, Bastia,
New York, Florence)
55 sleepless nights for each developer
Visit our Web Sites:
http://ww.haikustudios.com
http://www.infogrames.com


DEMON
DRIVER

THE
END

INFOGRAMES

Produced by Haiku Studios in association with Philips Interactive Media International. © 1996-1997 Philips Interactive Media International Ltd.© 1997-1999 INFOGRAMES. All rights the producer and the owner of this work are reserved. Unauthorised copying, hiring, renting, public performance, transmission and/or broadcasting are prohibited. **Made in E.U.**